

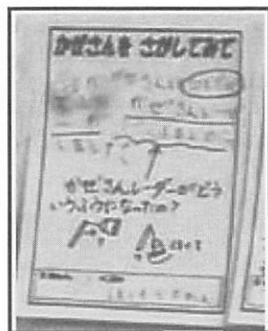
かぜさんと

風を4段階に分け、「そよかぜ」「よわかぜ」「つよかぜ」「スーパーつよかぜ」と名前を付けることで、目に見えない風を身近に感じるようになります。風を見付けたときに「〇〇につよかぜさんがいたよ。」と言葉で表現し関わっていくことで、風と仲良くなっています。

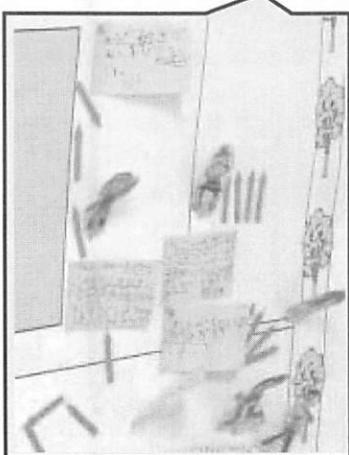
ここが
ポイント

風さんレーダーで風探し！マップに位置付ける

思い思いの風さんレーダーを持って風探しをします。図工で作った、風のおもちゃを利用することもできます。風にそよぐテープなども楽しく風を探せます。ここで、強さや向き、場所や頻度に気付いていきます。



を探した後にカードで振り返ります。どんな風とどんな場所で出会ったか、気付いたこと、不思議だったことなどを書いて掲示していきます。



「かぜさんマップ」には、風の向きを表す「矢印シール」、風の様子を書く付箋、お気に入りの場所に刺せる「自分人形」で活動の足跡を残します。人形は、画用紙と虫ピンで簡単にできます。



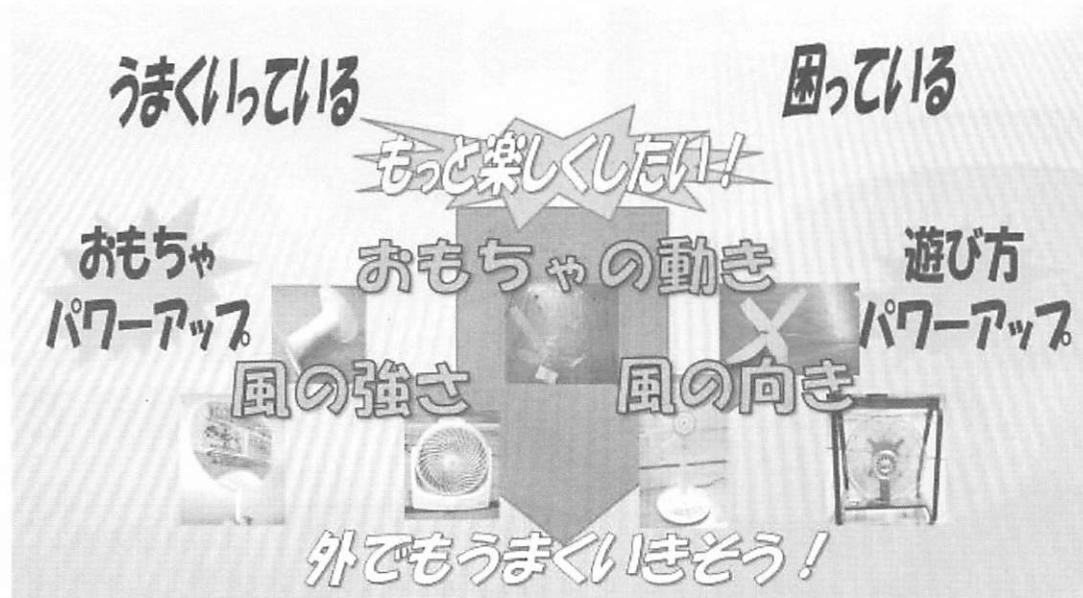
ここが
ポイント

おもちゃの工夫をするために見通しを！

風を見付けたら、おもちゃ作りをします。「おもちゃや遊び方をどうすると風博士になれるかな。」と語りかけることで、おもちゃの工夫へと向かっていきます。



「かざわ」「ぐにやぐにやだこ」「かざぐるま」と4つの風との相性を確かめ、今自分がおもちゃを工夫した方がいいのか、動かし方を変えた方がいいのかなど、試行錯誤していきます。

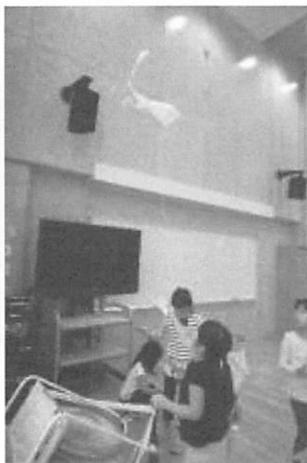


「そよかぜ」はうちわ、「よわかぜ」は送風機、「つよかぜ」は扇風機、「スーパー一つよかぜ」は業務用送風機といったように、室内で擬似風を用いて、いつでも試せるようにします。

ここが
ポイント

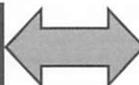
すぐに試せる「室内」は、「外」での活動のために！

室内で擬似風を用いるときには、外で行う活動を想定しながら、子どもたちと相談してコースを決めます。風の向き、強さだけではなく、「長く走って強い風を起こしたい。」「うちわでまっすぐかざわを走らせたい。」「外でのこぼこの道でも走らせたいから、でこぼこコースを作りたい。」といった声を子どもたちとの対話から様々なコースを設定します。



室内で試して、外で本番。そしてまた、改善した方がよければ室内で試して作り直す、といった活動の繰り返しにより、子どもたちの「もっと〇〇なおもちゃにしたい！」という願いを叶えていきます。

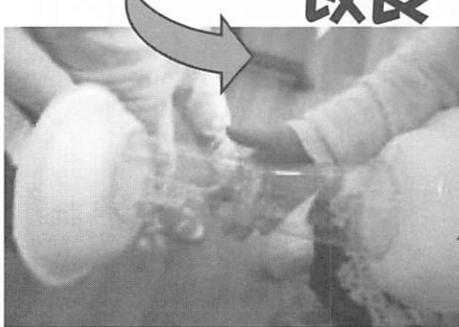
室内で



繰
り
返
し



屋外で



改良

「紙皿は、重くて丸まっている方が、でこぼこ道にも負けなさそう。」「紙コップの代わりにビニルのコップにしたら、軽くできそう。」などと室内で試し、改良して、いざ、外へ出掛けます。

ここが
ポイント

「〇〇したい」を生み出す環境づくりを！



様々なタイプの材料を用意して、子どもたちが使えるようにします。例えば、紙皿、紙コップの形や素材を変えたり、かざぐるまの羽を「ミニ」「超ミニ」「ロング」「太い」というように、「いま（最初に作った羽）」と比較できるように用意したりしておくとよいでしょう。

ここが
ポイント

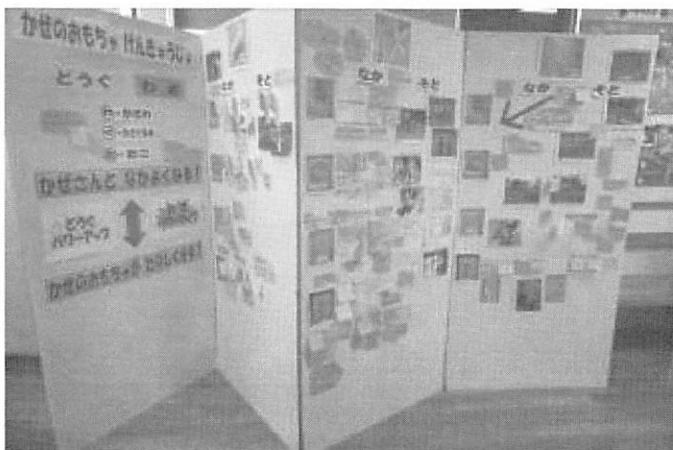
「けんきゅう」の足跡を残す！



カードを「かぜさんブック」に貼り、一人一人の研究の成果を貯めていきます。研究の成果が貯まっていくことは、「風博士」に近付くことであり、子どもたちのモチベーションも上がります。最後に、「かぜとあそんで」と、振り返りを書くと頑張れた自分に気付くきっかけになります。

ここが
ポイント

みんなの「けんきゅう」を共有する！



おもちゃや風の種類ごとに、試してみた結果どうだったかなどの気付きを付箋や写真を用いて掲示します。ここで、「どうしたらもっと速く回るかな。」「〇〇君の方法が良さそう！」といった情報のやりとりを行います。